VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **15**

INTELLIGENZ II
INTELLIGENCE II

Original-Cassette auch für **GRUNDIG**
Super Play Computer 4000

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

INTELLIGENZ II
INTELLIGENCE II

Diese Cassette schult die logische Intelligenz und das Kombinationsvermögen. Auf dem Spielfeld müssen die Steine so geschickt gesetzt werden, daß vier eigene Steine in einer Reihe liegen. Zwei Spieler können gegeneinander spielen, oder ein Spieler gegen den Computer mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an, und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht ein.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ Die Programme werden in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint das Spielprogramm **01.**

3. Durch wiederholtes Drücken der Taste ▶ werden die nachfolgenden Programme **02** bis **14** eingeschaltet.

4. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird wieder Programm **01** eingestellt.

5. Mit der Taste **START** wird das jeweils eingestellte Programm gestartet.

This cassette trains the ability to think logically and to reason. The dots on the playing field must be placed in such a manner as to get four of one's own dots in a row. Two players can compete, or one can play against the computer, with varying degrees of difficulty.

How to use the cassette:

1. Plug in the Video-Computer properly and shove the cassette into the cassette holder.

2. Press the ◀◀ button: This feeds the programmes into the Video-Computer. Game **01** appears on the screen.

3. By repeated pressing of the ▶ button, the successive programmes from **02** to **14** are selected.

4. By pressing the ◀◀ button, you return to programme **01.**

5. The **START** button causes the respective programme to begin.

Cette cassette forme la logique et la faculté de combiner. Les pions doivent être posés sur le terrain de jeu de façon si habile afin d'avoir ses 4 pions sur une rangée. Deux joueurs peuvent jouer ensemble ou bien un joueur contre l'ordinateur comportant différents degrés de difficulté.

C'est ainsi que la cassette sera mise en marche:

1. Branchez l'ordinateur Video suivant les instructions et introduisez la cassette dans le porte-cassette.

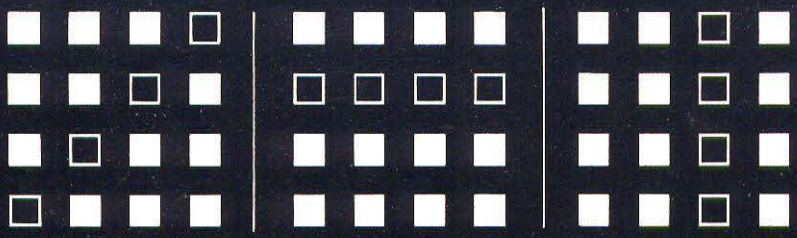
2. Appuyez sur la touche ◀◀ les programmes seront entrés dans l'ordinateur Video. Sur l'écran apparaît le programme **01.**

3. En appuyant plusieurs fois sur la touche ▶ , les programmes suivants de **02** à **14** sont mis en marche.

4. Quand on appuie sur la touche ◀◀ , le programme **01** sera de nouveau mis au point.

5. La touche **START** permet de mettre en marche le programme ajusté.

SPIELREGELN



1. Ziel des Spiels ist es, vier Steine in eine Reihe zu bekommen – entweder waagerecht oder senkrecht oder diagonal.

Der Gegner muß dies verhindern und gleichzeitig selbst danach trachten, seinerseits vier Steine in eine Reihe zu bekommen.

2. Mit dem linken Handspielgerät werden die roten Steine bewegt. Die grünen Steine werden bei den Programmen für zwei Personen (**01** und **08**) mit dem rechten Handspielgerät bewegt, bei den übrigen Programmen automatisch durch den Computer.

3. Mit der Taste **unten links** am Handspielgerät wählen Sie die Reihe, in die Sie Ihren Stein setzen wollen: Jeder Tastendruck bewirkt, daß der Stein eine Reihe weiter springt.

4. Mit der Taste **unten rechts** an Ihrem Handspielgerät setzen Sie Ihren Stein. Er fällt auf das jeweils tiefste freie Feld in der gewählten Reihe.

5. Sobald einer der beiden Gegner (Spieler oder Computer) vier Steine in einer Reihe hat, blinken diese rhythmisch auf. Dazu ertönt ein Signal, das das Ende des Spiels anzeigt.

DIE PROGRAMME

01
Zwei Personen spielen gegeneinander. Rote Steine: Linkes Handspielgerät. Grüne Steine: Rechtes Handspielgerät.

02 – 04
Ein Spieler gegen den Computer. Rote Steine: Linkes Handspielgerät. Grüne Steine: Computer. Der Computer hat den ersten Zug. Programm **02** für Anfänger, **03** mittelschwer, **04** für Profis.

05 – 07
wie vor; der Spieler hat jedoch den ersten Zug.

08 – 14
Wie Spiele **01** bis **07,** aber auf einer größeren Spielfläche mit 48 statt bisher 42 Feldern und damit mehr Variationsmöglichkeiten.

RULES OF THE GAME

1. The point of the game is to get four dots in a row – either horizontally, vertically, or diagonally.

The opponent must attempt to prevent this and simultaneously try to get his own four dots in a row.

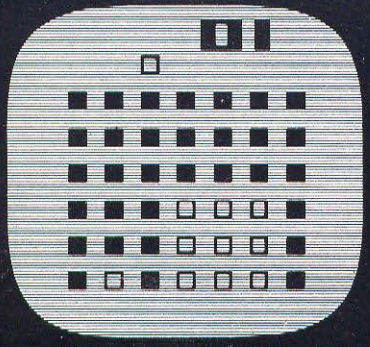
2. The red dots are moved by the left hand-set. In the case of the two-player competition games (**01** and **08**), the green dots are moved by the right hand-set, whereas in the other programmes they are moved automatically by the computer.

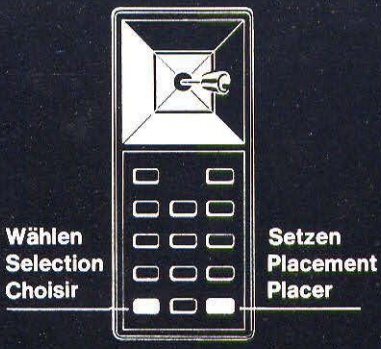
3. With the **lower left** button on the hand-set, you select the row into which you wish to place your dot. Each press of the button causes the dot to jump another row.

4. You place your dot with the **lower right** button. It falls onto the respectively lowest vacant field in the selected row.

5. As soon as one of the two opponents (player or computer) has four dots in a row, they begin blinking at regular intervals, and a signal also sounds indicating the end of the game.

THE PROGRAMMES





01
Two players compete with each other. Red dots: left hand-set. Green dots: right hand-set.

02 – 04
One player against the computer. Red dots: left hand-set. Green dots: computer. The computer has the first move. Programme **02** for beginners, **03** for intermediates, **04** for pros.

05 – 07
As above, the difference being that the player has the first move.

08 – 14
Like games **01** to **07,** but on a larger playing field with 48 instead of the usual 42 fields, thus providing more possibilities for variations.

RÈGLES DU JEU

1. Le but du jeu est d'avoir quatre pions sur une rangée – de façon horizontale, verticale ou diagonale.

L'adversaire doit éviter cela en essayant lui aussi d'avoir quatre pions sur une rangée.

2. On bouge les pions rouges avec le clavier gauche. Quant aux programmes pour deux personnes (**01** et **08**), on bouge les pions verts avec le clavier droit, pour les autres programmes, ces pions verts sont automatiquement bougés par l'ordinateur.

3. Avec la touche **inférieure gauche** du clavier vous choisissez la rangée dans laquelle vous voulez placer votre pion: chaque fois que vous appuyez sur la touche, le pion saute une rangée plus loin.

4. Avec la touche **inférieure droite** du clavier vous posez votre pion. Il tombe chaque fois dans la case libre la plus basse bans la rangée choisie.

5. Aussitôt qu'un des deux adversaires (joueur ou ordinateur) a obtenu quatre pions sur une rangée, ceux-ci s'allument de façon rythmique. En plus, un signal se fait entendre qui indique la fin du jeu.

LES PROGRAMMES

01
Deux personnes jouent l'une contre l'autre. Pions rouges: clavier gauche. Pions verts: clavier droit.

02 – 04
Un joueur contre l'ordinateur. Pions rouges: clavier gauche. Pions verts: ordinateur. L'ordinateur a le premier coup. Programme **02** pour débutants, programme **03** de difficulte moyenne, programme **04** pour professionnels.

05 – 07
voir plus haut; cette fois-ci c'est le joueur qui a le premier coup.

08 – 14
Comme les jeux **01** à **07,** mais sur une plus grande surface de jeu avec 48 cases au lieu de 42, ceci a l'avantage qu'il y a plus moyen de varier.